Animação Japonesa - Mangá - Cinema Asiático

アニメ道

Anime-DO



ANO 1
Nº 1
R$ 2,50

Aulas de Japonês

15 Anos de Macross

Yu Yu Hakusho

será o fim da era das armaduras?



VOCÊ AINDA TEM MEDO DE ESCURO???



PALAVRAS DO EDITOR



Anime DO
Ano 1 - nº 1
É uma publicação da Editora Escala Ltda.
com produção externa do estúdio
Opera Graphica

Diretor-Presidente
Hercílio de Lourenzi

Diretor Comercial
Alvaro Mattar

Gerente Administrativo
Nilson Luis Festa

Gerente de Operações Gráficas
Jamil de Almeida

Assistentes de Diretoria
Vera Lúcia de Moraes
Antônio Corrêa
Alessandra de Campos
Luiz Eduardo S. Marcelino

Publicidade: São Paulo - (011) 858-0135



Diretor
Carlos Mann

Editor
Yuri Goya

Diretor de Arte
Marcos Freitas

Artista Convidada
Erika Awano

Tradutora
Karen Yumi Kikuchi

Colaboradores
Michel Matsuda

Revisão
Alessandro de Paula

Logo Criado por
Marcos Freitas

Mi-Chan Criada por
Yuri Goya e Erika Awano

Fotolito
AVscanner

Distribuição
DINAP

Editora Escala Ltda.
Rua Estela Borges Morato, 573
Caixa Postal 20.009 - CEP: 02597-970
Tel.: (011) 266-3166 - São Paulo-SP

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Ufa!

Você deve estar se perguntando por que um editor começaria o primeiro editorial de uma revista com esta palavra. A verdade é que agora, com esta revista pronta, esta palavra tem muito significado.

Agora, o que você tem em mãos???

Bem... isto que está nas suas mãos é a Anime DO, uma revista dedicada à animação japonesa, mangá e assuntos relacionados. Se você folheou esta revista antes de ler este editorial, já deve ter notado que muito do que temos aqui não passa na TV brasileira, ou não se encontra disponível em português. Por que isso???

Porque o nosso objetivo com esta revista é divulgar o anime e o mangá, despertando o seu interesse por produções que você ainda não conhece. Mas não se preocupe, nós também vamos mantê-lo informado sobre o que acontece com as produções que estão na TV. Entre os instrumentos que nós pretendemos utilizar para ajudá-lo a entrar no mundo internacional do mangá e anime, estão as nossas aulas de japonês, que serão encontradas em todos os números da Anime DO, e em breve serão publicadas matérias informando-o como e onde encontrar os produtos importados, tanto os americanos como os japoneses. Neste editorial, quero apresentá-lo também à Mi-Chan, a querida mascote da nossa revista. Lendo Anime DO você se encontrará bastante com ela, pois Mi-Chan será responsável por todas as seções que possuem um contato mais direto com o público.



Até o próximo número...

Yuri Goya

SUMÁRIO



05
MACROSS
A Batalha Final
14
Anime DO
Os Segredos Do Rei Shura
16
24
Quem disse que shôjo mangá é coisa de menina???
26
X/1999
CLAMP
28
08
23
TSUNAMI
MACROSS

Goku agora em baralhos!

O primeiro card game com personagens de animes acaba de ganhar um suplemento de peso!!! Com nada mais nada menos que os personagens de uma das séries mais conhecidas em todo o mundo: **Dragon Ball Z**. Aparentemente, não existe previsão para a estréia desta fase da saga de **Goku** e companhia por aqui, mas quem tem acesso aos card games importados pode ir se divertindo com esta nova coleção do **Ani-Mayhem**.

Dragon Ball Z: as novas estrelas do card game da **Pionner**

Histórias originais das Marinheiras

Se você é um grande fã de **Sailor Moon** e está sentido falta de algo diferente, **Moon Fight!** é algo que pode despertar o seu interesse. Afinal, não é todo dia que você fica conhecendo uma coleção de mangás em 16 volumes, que traz histórias de **Sailor Moon** e suas companheiras, criadas por artistas variados. Todas as histórias são reimpressões de fanzines japoneses, mas não desanime: os fanzines por lá são trabalhos quase profissionais.



Capa de **Moon Fight!** nº 4



Capa de **Moon Fight!** nº 5

Nova versão do trabalho de Osamu Tezuka

Vocês já podem deixar de chorar (todos os dias) a morte **Osamu Tezuka** e prepararem-se para um lançamento que, no mínimo, vai encher (novamente) de lágrimas os olhos dos mais sensíveis. É o lançamento de um longa-metragem de **Kimba**. Isso mesmo! O pequeno leãozinho branco está voltando em uma nova produção. Tudo indica que um possível lançamento internacional desta produção pode reacender a polêmica em torno das comparações feitas entre **Kimba** e **O Rei Leão**... O lançamento estava previsto para agosto de 1997.



Kimba retorna ao cinema

Serena troca de nome nos EUA



O mangá que deu origem à série animada de **Sailor Moon** começou a ser publicado este ano nos EUA e, para a surpresa de muitos fãs que a acompanhavam na TV, **Serena** teve o seu nome trocado para **Bunny** (coelhinha). Este segundo nome, apesar de estranho, é mais fiel ao japonês. Agora é esperar para ver a reação do público.

Serena: dois nomes nos EUA

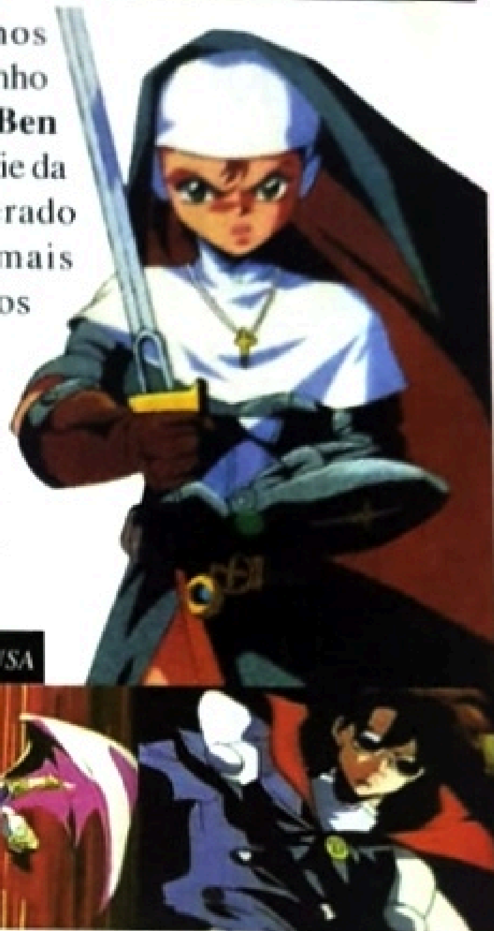


Vem aí o primeiro anime americano!!!

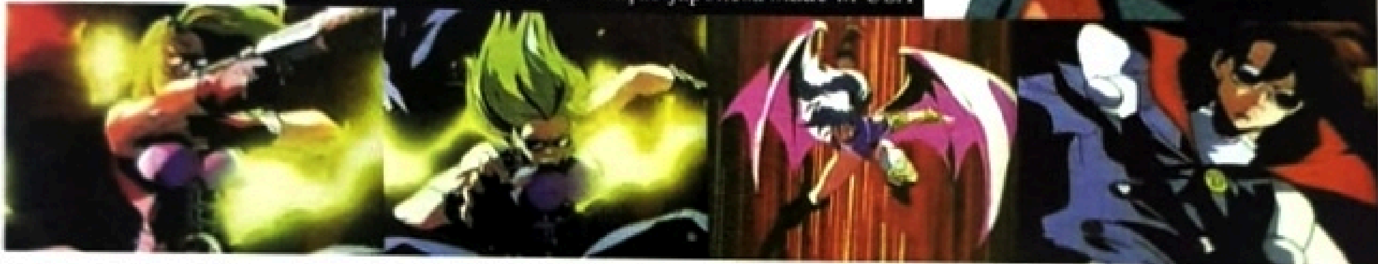
Anime>DO HATSUBAI

Caso você não esteja acreditando, nós vamos repetir: "Vem aí o primeiro anime americano!" O desenho tem origem na série de mangás americanos criada por **Ben Dunn**, chamada **Warrior Nun Areala**. A primeira minissérie da "freira guerreira" foi um inesperado sucesso nos EUA, gerando mais minisséries, encontros com outros personagens, e agora, esta experiência de produzir um "desenho japonês". O lançamento está previsto para a primavera americana de 1998. Até lá estamos esperando para ver o que acontece.





Warrior Num Areala, animação japonesa *made in USA*



Shirow ataca novamente!



Masamune Shirow, o aclamado autor do sucesso **The Ghost in the Shell**, está realmente conquistando o público americano com as suas criações. A indústria, por sua vez, não perdoa e atola o mercado com produtos como o **The Ghost in the Shell Especial Edition Trading Cards**.

No Japão, os lançamentos também não ficam para trás. Primeiro, o seu livro de ilustrações chega à era da informática com o **Intron Depot CD ROM** e a adaptação para PlayStation de **Ghost in the Shell** (é claro!), surgem também especulações sobre o lançamento de **Intron Depot II** em breve. Para aqueles que não agüentam mais esperar, já avisamos que o maior hit do autor já possui a sua continuação. **The Ghost in the Shell Manmachine Interface** começou a ser publicada na **Young Magazine** recentemente.

Manmachine Interface: a continuação de The Ghost in the Shell

Em 3 de outubro de 1982, chegava à televisão japonesa o primeiro episódio de Chojiku Yosai Macross (Fortaleza Superdimensional Macross), seguindo a mesma temática do sucesso de oito anos antes, *Uchu Sekan Yamato* (por aqui, Patrulha Estelar), esta série acrescentava aos estereótipos comuns dos animes de robôs gigantes duas características que deixavam os personagens mais reais e profundos: sentimentos e vidas pessoais. Assim, Macross e seus heróis se tornaram mais do que uma simples série para a TV japonesa e transformaram-se no épico que hoje é adorado em todo o mundo.



15 ANOS DEPOIS

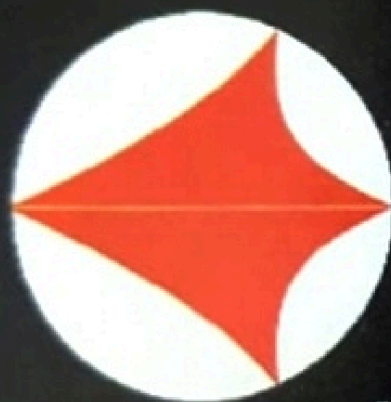
Criando uma lenda

Anime>DO

MATÉRIA

Para que a série fosse ao ar em 1982, foram necessários longos 4 anos para que os seus conceitos amadurecessem e para que a produção fosse finalizada. O produção da série foi um trabalho em conjunto do recém formado estúdio **Nue** com a produtora **Uizu Corporation**. No seu início (final de 1978 até o início de 1979), **Macross** ainda era conhecida como **Battle City Mega Rodo**. *Battle City* surgiu quando foi decidido que a história se desenvolveria em torno de uma gigantesca nave de batalha — esta conteria dentro de si toda uma cidade. *Mega Rodo* seria um trocadilho japonês com mega load (56.000 pessoas seriam a "mega carga") e com *mega road* (que quer dizer longa jornada). Em 1981, os rumos da série foram ficando mais definidos, **Shoji Kawamori**, do estúdio Nue, contactou seu amigo **Haruhiko** Mikimoto, que se tornou o *character design* da série. Porém, nem tudo estava perfeito. A **Uizu Corporation** desejava que **Mega Rodo** fosse uma paródia mais indicada para a audiência infantil, enquanto o estúdio **Nue** queria que tanto a trama quanto a temática da série fossem direcionados para adultos. Mas juntamente com o desenvolvimento do projeto, os aspectos que transformavam **Mega Rodo** em uma série cômica foram aos poucos se diluindo. Foi então que a **Ui-**







O Valkiryes de Hikaru, em três formas

zu Corporation foi dissolvida, toda a produção foi deixada nas mãos do estúdio **Nue** e **Macross** ganhou definitivamente a temática e o título que nós conhecemos até hoje. Inicialmente, a saga desta espaçonave e seus tripulantes era composta de 52 episódios, porém, com a necessidade de se cumprir os prazos, a história foi reduzida duas vezes: primeiro para 39 episódios e, quando finalmente chegou ao ar, contava com somente 26 capítulos. Então, com a série já

Ídolos

Quando você se lembra de Macross, qual é a primeira imagem que vem à sua mente??? Provavelmente é a imagem de uma jovem chinesa cantando músicas de amor, enquanto no espaço trava-se uma batalha entre os fantásticos (e transformáveis) caças **Valkyrie** e os gigantescos **Zentraedis**. Esta jovem chinesa é **Lynn Minmay**, que por si só pode ser considerada uma das grandes inovações que **Macross** trouxe aos animes. **Minmay** foi a primeira *Idol Singer* (algo como "Cantora-Ídolo") de toda a história da animação japonesa.Esta é hoje uma das principais diferenças entre a ficção de animes e a ficção ocidental, pois qualquer história pode possuir pilotos heróicos e oficiais de carreira, mas personagens como **Minmay** só são encontrados nos animes (após Macross, é claro!). Mesmo depois de 15 anos, este conceito é constantemente renovado, tanto nas seqüências de Macross como em outros animes, provando que a idéia da humanidade ser salva por uma canção ainda é capaz de conquistar o público.

Lynn Minmay



no ar, a magia do trabalho conjunto de **Haruhiko Mikimoto**, **Shoji Kawamori** e do restante do estúdio **Nue** começou a funcionar. O público se encantou com a história, com os **Valkyries** e, principalmente, com os personagens. Afinal, eles eram humanos, envolventes e os fãs se viram completamente conquistados quando perceberam que os seus novos heróis não eram imunes a ferimentos ou mesmo à morte, já que em um anime com tantas batalhas, eles poderiam não estar vivos no final da história. Com a audiência conquistada, o número de episódios foi alterado mais uma vez. Foram produzidos mais 10 episódios, totalizando 36 e levando a série para sua dramática e apocalíptica conclusão. No final da produção, **Macross** já havia deixado de ser apenas um novo conceito para os animes e consagrou-se na história da cultura pop japonesa como uma lenda de amor, guerra e música.



Robotech

O sucesso de **Macross** na terra do sol nascente foi tamanho que ele alcançou rapidamente as águas internacionais. Mas para chegar aos EUA, a série teve que ser condensada com duas outras produções (*Kiko Seiki Mospeada* e *Chojiku Kishidan Southern Cross*), e foi criada a série **Robotech**. Obviamente, foram feitas alterações na história e alguns personagens tiveram os nomes trocados (os americanos não aceitam bem heróis estrangeiros). Mesmo assim, esta "versão" de **Macross** conquistou o público americano, e foi exportado como um grande sucesso, isso despertou o interesse pela série original e ajudou muito a popularizar **Macross** no exterior.



CAI

O primeiro clube de animação virtual

Atenção fãs de animação japonesa que vagam sem destino pela Internet: vocês já têm a quem recorrer!!! Trata-se de uma organização (ou quase) sem fins lucrativos chamada CAI ou Clube de Animação da Internet, o primeiro fã-clube de animação japonesa que conquistou o seu espaço no mundo virtual.

Este pode ser considerado um dos maiores fã-clubes de anime do Brasil, contando hoje com 70 associados em todo o país, distribuídos entre suas 5 regionais e a sua sede em São Paulo, que conversam entre si periodicamente em suas reuniões virtuais. Mas não imagine que o pessoal do **CAI** se limita apenas a conversas em *chats* e mensagens para e-mail, eles também organizam eventos no mundo real para que os seus associados se encontrem e se conheçam fora dos seus computadores.

Nos eventos que são organizados por este fã-clube, a organização faz mais do que ficar exibindo e assistindo desenhos durante a tarde toda. Um bom exemplo foi o primeiro Encontro Nacional do **CAI**, realizado em março deste ano, em que, além da apresentação da "banda" dos Caídos, foi organizada uma mesa redonda com os dubladores brasileiros dos animes de maior sucesso. Além disso, é possível que você

encontre em algumas de suas reuniões alguns sócios "ilustres-desconhecidos", como Marcelo Del Greco (redator da revista Herói), ou Yuri Goya (editor da revista que você está lendo).

Para ingressar no **CAI**, você não precisa necessariamente ter um computador, ser um assinante da Internet ou acessá-la com freqüência. Só é necessário preencher uma ficha de inscrição que se encontra na *homepage* do clube (veja o endereço no box). Mas isso não significa que é fácil ser aceito como membro do grupo. Após preencher a ficha de inscrição, o interessado passa por uma entrevista com os relações públicas do **CAI**, eles analisam se o candidato se en**CAI**xa no perfil de associado. Existe também um limite de idade, afinal, o futuro membro do clube deve estar "disponível" para os eventos e viagens que são organizados, sendo que a idade mínima para ingressar no **CAI** é de 14 anos.

A pretensão da diretoria do **CAI** é de manter o Clube como uma grande família, onde todos se conhecem e brincam entre si (mas sempre mantendo o respeito). Visitando a sua *homepage*, isso se torna ainda mais claro. Para começar, todos os associados possuem um "nome de batismo", criado a partir de personagens de anime, e um histórico (sempre à disposição de quem quiser saber mais sobre a vida alheia). Por fim, recentemente foi organizado um vestibu**CAI**, para testar o conhecimento dos associados. Se você estiver se sentindo solitário na sua vidinha de fã de animação japonesa, entre em contato com eles.

O endereço do CAI é:
www.c-a-i.com
Neste endereço você encontra a ficha de inscrição e muito mais!!!



MACR

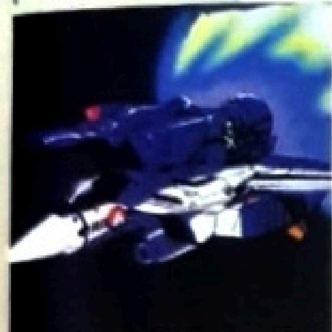
A Batalha Final

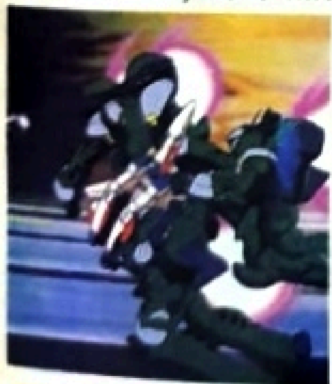
Sim!!! Ainda pode-se encontrar alguns vídeos de animação japonesa no mercado brasileiro. Mas, infelizmente, os lançamentos sempre foram poucos e mal divulgados. Como conseqüência, fica difícil para os fãs tomarem conhecimento dos produtos que estão disponíveis para eles e, no final, todos ficam insatisfeitos.
Porém, se você souber o que procurar, a sua vida irá se tornar mais fácil... Por isto, com esta seção, nós pretendemos informá-lo dos animes que estão (ou já estiveram) nas locadoras e, conseqüentemente, ajudá-los a montar a sua videoteca. Desde já, boa sorte na caçada!!!

OSS

Anime>DO VÍDEO CLIP

Este longa-metragem para o cinema possui a mesma história da aclamada série de TV de 1982, só que, obviamente, mais condensada e com algumas alterações. A extraordinária animação, que deixa para trás até mesmo produções atuais (leve em conta que este filme foi produzido em 1984), as belíssimas batalhas entre os Valkyries, assim como o enredo, agora mais centrado no triângulo amoroso de Minmay, Hayase e Hikaru, justificam o sucesso ocorrido no Japão. Mesmo com as já citadas alterações no roteiro original, a aceitação entre os fãs da série foi enorme, tanto que mesmo contando de forma diferente a história da série de TV, este filme faz parte da cronologia oficial da saga de Macross. Na realidade, ele é tratado como uma versão romantizada da guerra contra os Zentraedi, produzida dentro do próprio universo da série. O principal envolvido no projeto foi o Mecha Designer Shoji Kawamori, responsável junto à Haruhiko Mikimoto pelo sucesso do Macross original. Kawamori escreveu o roteiro, fez os Storyboards e ainda atuou como diretor. Macross é uma obra da ficção japonesa que mistura com perfeição amor, guerra e música, o que o transforma em algo pelo menos interessante.







Capa do Filme

Ficha Técnica

Título original — **Chojiku Yosai Macross Ai Oboete Imasuka**
(Literalmente: Fortaleza Superdimensional Macross — Você se Lembra, Amor?)
Título brasileiro — **Macross — A Batalha Final**
Ano de produção — **1984**
Direção, Roteiro, Mecha Design e Storyboards — **Shoji Kawamori**
Character Design — **Haruhiko Mimimoto**
Produção — **Tatsunoko**
Duração — **115 min**
Distribuição no Brasil — **Brazil Home Video**

Os Seg
Do R



redos
Rei Shura

Dorminhoco, comilão, preguiçoso e brincalhão, estes são alguns dos adjetivos que podem ser dados ao Shurato. Ele consegue dormir em qualquer lugar, assim como consegue comer de tudo, gosta de roupas que lhe permitam bastante mobilidade, mas não de estudar. Shurato não é do tipo que pensa muito, pois isso nunca foi o seu forte, ele sempre se deu bem contando com a sorte, afinal, qual dos grandes heróis nunca contou com ela antes??? Diferente de Seiya ou de Hector (personagens semelhantes em outros desenhos), Shurato não é um daqueles sujeitos que sempre inspiram confiança ou que nasceram para serem líderes. Pois o objetivo da série é, também, mostrar como o herói deixou de ser uma criança para assumir o posto de o mais importante dos Guardiões do Mundo Celestial.



O nome Shurato se origina de *Shura* (em japonês, Shurato literalmente significa *Homem Shura*), o deus da luta na mitologia hindu. Este deus também é conhecido como *Ashura* ou *Asura*, na linguagem hindu.

Dentro do budismo, ele é um dos *Tenryû Hachibushû* ou Oito Dragões Celestiais Protetores de Buda. O seu tantra é *Naumak Sanmanda Bodanan Aabilauken Sowaka*, e é com esta oração em sânscrito que Shurato invoca o seu **Shakti**.

O mais importante golpe de Shurato é invocado com as palavras *Shura Mahhaken*, conhecido aqui como "O Poder de Shura".

Neste golpe surge do *Veda* de Shurato (*Veda* é a estatueta que se transforma no Shakti), uma arma chamada *Sankosho*.

Esta possibilita disparar uma grande quantidade de *Sohma* a velocidade da luz. *Sankosho* é o nome que recebe o bastão de Shurato, ele pertence a uma classe de armas hindus chamada *Kôngosho*, que foram muito usadas na antiguidade. Existem mais armas semelhantes, uma chamada *Tokkosho* e outra chamada *Gokosho*.





Ficha Técnica

Nome: Shurato Hidaka
Data de nascimento: 10/10/73
Local de nascimento: Bairro de Ohta, em Tóquio
Tipo sangüíneo: O
Altura: 1,72 m
Peso: 60 Kg
Parentes conhecidos: Yûtarô (avô), Hayato (pai), Hisako (mãe), Yumiko(irmã)
Pessoa que admira: Joe Yabuki
Hobby: Chûgoku Kenpô — arte marcial chinesa, conhecida no Ocidente como Kung Fu.
O que mais gosta: Comer, especialmente Negi Lamen (Lamen de cebolinha) e Tokoroten (filetes feitos de algas marinhas, comidos com molho shôyu e vinagre).
O que não gosta: Ditado de Kanji (um dos alfabetos japoneses).
Padrão de beleza feminina: Akina Nakamori e Yoko Nanno
O que ele veste enquanto dorme?
Antes da transmigração: Roupa de baixo.
Depois da transmigração: Tal como está.
Tipos de roupas: Roupas de fácil mobilidade, também gosta de jeans. Como roupa íntima, sempre usa camiseta regata e bermuda, isso é claro antes da transmigração.
Sonho para o futuro: Tornar-se o melhor artista marcial do mundo.

Yu-Yu Hakusho



Um grupo formado por jovens, todos dotados de incríveis poderes e unidos por sua forte amizade. Juntos, eles enfrentam vilões que desejam a todo custo concretizar os seus objetivos mesquinhos, vestindo suas invencíveis armaduras... Peraí! Que armaduras?

HERÓIS SEM

Não, nós não estamos falando de *Cavaleiros*, *Shurato* ou de qualquer anime do gênero, pois as semelhanças de *Yu Yu Hakusho* com os animes no estilo *Yoroi Hero* [Heróis de Armadura], que fizeram [fazem?] tanto sucesso no Brasil, acabam por aí. Yusuke, Kuabara, Riei e Kurama não usam vestes mitológicas, não se sentem na obrigação de proteger nenhuma deusa e não possuem nenhuma ligação com religiões ou mitologias antigas. Mas, mesmo fugindo às características dos heróis que há dois anos atrás conquistaram o público brasileiro, estes novos ídolos ganharam o seu espaço na mídia e no coração dos fãs.



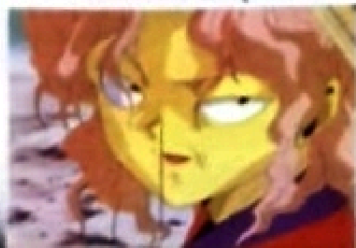




ARMADURA

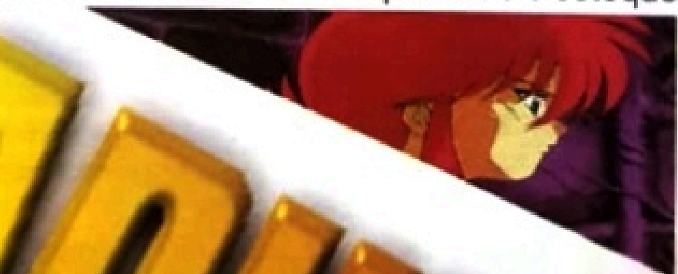


A animação em **Yu Yu Hakusho** não é superior a de outras produções feitas para a TV japonesa, e o design dos seus personagens não foi criado de modo que chamassem a atenção do público feminino. Porém, suas qualidades se encontram na história e a primeira destas qualidades que deve ser notada é a não repetição de acontecimentos (como sacrifícios espontâneos e altruísticos a cada 5 minutos), outras boas qualidades da série são seus personagens bem desenvolvidos e carismáticos e a trama elaborada, com doses de ação e humor bem ao gosto do público brasileiro.



O fim de uma era

A chegada e o sucesso de **Yu Yu Hakusho**, pode ter iniciado o fim do reinado dos heróis de armadura na TV brasileira. Afinal é um fato que após o estrondoso sucesso dos Cavaleiros, a nossa TV foi invadida por todo o estoque







de animes de heróis "mitologicamente vestidos" do Japão. Todos os animes da era pós-Cavaleiros que fizeram sucesso no Brasil, possuíam muitos aspectos em comum com o seu precursor (mesmo **Sailor Moon** pode ser considerada uma versão feminina dos Cavaleiros) e as séries que não eram semelhantes não renderam o suficiente. Porém, com a chegada de **Yu Yu Hakusho**, este quadro parece ter mudado. Será que **Yusuke** e sua turma decretaram o fim dos *Yoroi Hero* no Brasil???





Será que Yu Yu Hakusho irá decretar o fim dos heróis de armadura na TV brasileira??

Uma coisa é certa: no Japão não existem mais heróis com estas características. Portanto é melhor que o comportamento do público se altere, ou entraremos novamente em época de vacas magras para o anime no Brasil.

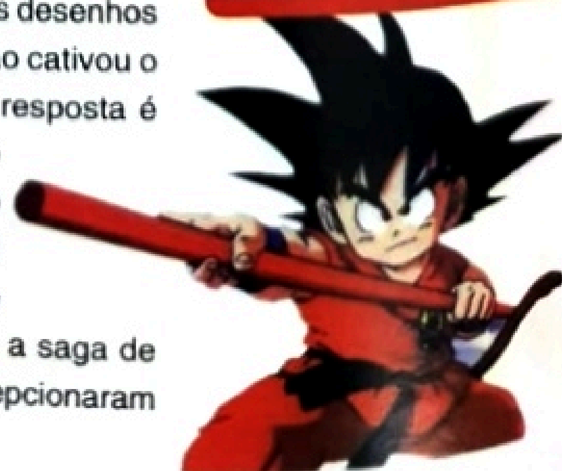
YU YU HAKUSHO VS. DRAGON BALL



Ação e humor, estas são as características de **Yu Yu Hakusho** e de outro grande sucesso nipônico que veio ao Brasil: **Dragon Ball**. O primeiro foi sucesso na Terra do Sol Nascente e está repetindo o seu feito aqui no país do carnaval. Em compensação, **Dragon Ball**, apesar do sucesso no seu país de origem e de seu enorme destaque na mídia de todo o mundo (o que o torna um dos desenhos japoneses mais conhecidos da atualidade), não cativou o público brasileiro. Como??? Na realidade, a resposta é bem simples. Enquanto o anime estrelado por **Yusuke** e cia. não deixa o humor de lado, sem que ele afete o rítmo e o desenvolvimento da ação no desenho, **Dragon Ball** segue o sentido inverso, onde é o humor a base deste anime. Acontece que a maioria dos fãs esperavam que a saga de **Goku** fosse recheada de pancadaria, logo, muitos se decepcionaram e trocaram... seus canais.

NÚMEROS

122 é o número total de episódios da série
2 foram os especiais exibidos nos cinemas japoneses
28 são os volumes da série em mangá
1992 foi o seu ano de estréia na TV japonesa



Ei, leitores!!! Prestem atenção! Principalmente você, fanzineiro e fanzineira... você acaba de ganhar um espaço para divulgar o seu produto e uma apresentadora lindinha que sou eu!!! Só que a continuidade deste espaço depende de você, afinal, se eu não tiver fanzines para publicar, o lugar vai embora... e, quem sabe, se eu receber muitos fanzines, o nosso lugarzinho aumenta de tamanho... é que aqui é tão apertado!!!





Nesta primeira seção, todos os nossos holofotes estão voltados para **Tsunami**, o fanzine (como as autoras mesmo escreveram) produzido, escrito e desenhado por **Denise Akemi e Roselene Suemi**. O **Tsunami** é bem acabado, além de possuir uma belíssima arte e histórias bem roteirizadas (apesar de serem simples). O grande problema deste fanzine, na minha singela opinião de leitora, fã de mangás e mascote da revista, é a sua composição formada somente por sátiras de **Yu Yu Hakusho** e **Cavaleiros do Zodíaco**. Estas sátiras são boas e devem continuar, mas vocês duas deveriam colocar no seu fanzine um trabalho exclusivamente de sua autoria.



SONY

Quem estiver interessado, pode entrar em contato com as duas pelo endereço:
Caixa Postal 16118
Vila Carrão, São Paulo - SP
CEP 03403-970

P.S.: Nós queremos mais fanzines de vocês!!!

MICRON 08

O Cinema de A

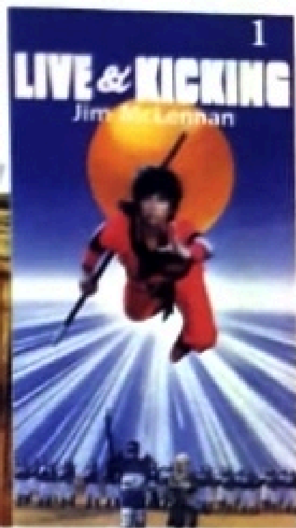
Neste exato momento, você deve estar se perguntando o que estas páginas dedicadas ao cinema asiático — em especial, o chinês — estão fazendo em uma revista de animação japonesa... Calma! Existe uma boa explicação para isto!!! Existem muitas adaptações de animes para o cinema asiático (novamente, em especial, o chinês) e raramente um fã brasileiro de animação toma conhecimento destas produções. Alguns bons exemplos são: *City Hunter* (com Jackie Chan), já disponível no Brasil, *Dragon Ball*, *Wicked City*, entre outros. Existem alguns diretores e/ou criadores de animes que dirigem também filmes para cinema: um exemplo é Mamoru Oshii, responsável pela aclamada animação de *The Ghost in the Shell*, que se envolveu algumas vezes em projetos para atores de carne e osso. Logo, espero que estejamos explicados...

ção Chinês









1) A adaptação de Hong Kong do hit ***Dragon Ball***
2) Chow Yun Fat e Mira Sorvino estrelam juntos a produção hollywoodiana ***Replacement Killers***
3) No centro, temos Michelle Yeoh (também conhecida como Michelle Khan), que será uma das ***Bond Girls****, no próximo filme do agente 007,* ***O Amanhã Nunca Morre.***





Você, quase com certeza, não conhece muito bem o cinema asiático, exceto, é claro, pelos animes que são transportados para a telona. E deve imaginar que a maioria das produções orientais para o cinema são como **Adeus Minha Concubina** e **Lanternas Vermelhas**, que provavelmente não lhe inte-ressam, ou não possue, nenhuma ligação com o universo da animação japonesa e mangás. Mas ao contrário do que você imagina, muitos dos longa-metragens que são produzidos no Oriente são filmes de ação bem aceitos não só no mercado asiático como também pelos fãs do cinema de ação em todo o mundo. A maior prova da competência dos atores e diretores deste gênero, que tem Hong Kong como principal fonte de produção, é a recente invasão que eles têm promovido no cinema americano. Enquanto diretores chineses dirigem astros de Hollywood em produções arrasa-quarteirão, astros que até pouco tempo atrás só haviam obtido sucesso no Oriente têm os seus filmes (re)lançados, com o apoio de grandes campanhas publicitárias. Mas o que estes filmes possuem que encantam tanto as platéias???

Já é de conhecimento de todos que nos filmes chineses praticamente não se usa dublês, mas como eles fazem para não expor os seus atores a riscos (muito) desnecessários? A resposta é simples, e resume-se em duas palavras: Ação Coreografada. Todas as cenas de ação que são realizadas nos filmes, em tempo real, são combinadas e ensaiadas, como as cenas de dança o são nos videoclipes. E assim como todos os figurantes de videoclipes são dançarinos profissionais, os atores chineses são lutadores de artes marciais experientes. Ainda tomando como assunto as cenas de ação dos filmes orientais, e para aumentar um pouco mais o seu interesse, vale comentar que a sua concepção é muito influenciada pela animação japonesa, mesmo nos filmes que não são baseados em animes, ou que possuam em sua equipe pessoas da área.

Quem disse que s... é coisa de menin...

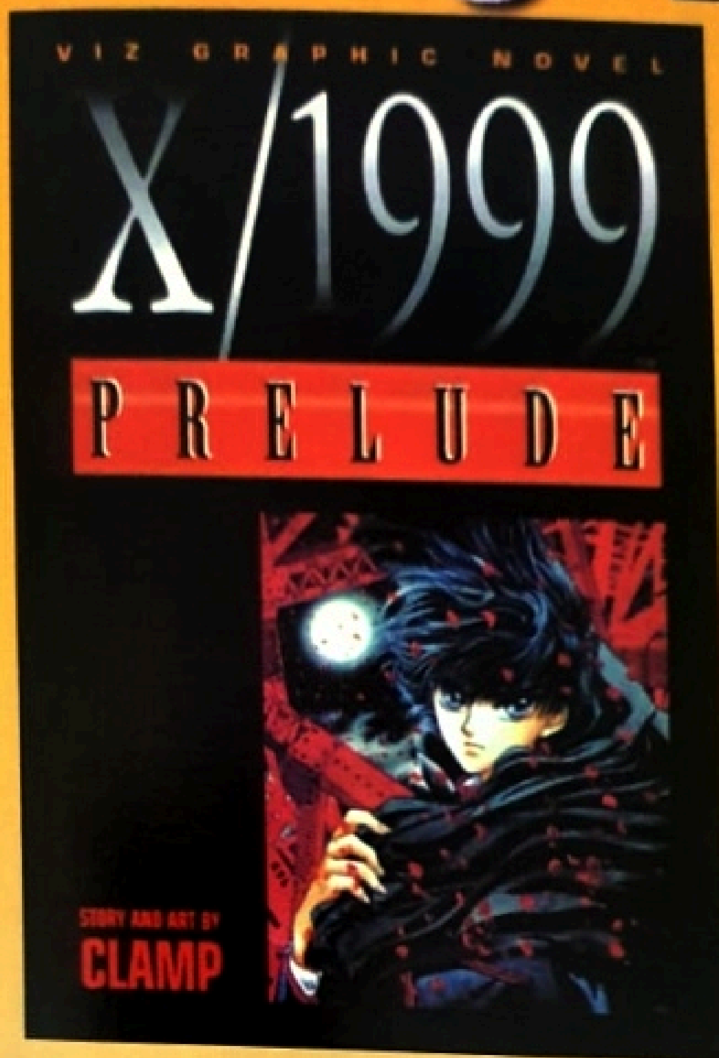
Provavelmente, esta pessoa não conhece os trabalhos da Clamp (as criadoras do mangá Guerreiras Mágicas de Rayearth, que posteriormente originou a série de TV de mesmo nome), que possuem em seu currículo séries e mangás produzidos totalmente no estilo shôjo, e que não falharam em conquistar o público masculino. Mesmo os mais ligados em ficção e fantasia não se decepcionam com as histórias criadas pelas 4 integrantes deste estúdio. Uma das melhores obras do grupo possui o sugestivo título de "X" (leia équiz). Este





hôjo mangá

a???



X

mangá se passa no final deste milênio, quando o jovem psiônico **Kamui Shiro** volta para Tóquio, depois que se passaram 6 anos desde a traumatizante morte de sua mãe. Agora ele descobre que o seu destino está fortemente ligado à possível destruição do planeta Terra. Junto ao desenvolvimento da história vão surgindo revelações que expõem uma trama mais complexa do que se imagina, onde os personagens possuem muitos segredos — mesmo em Kamui encontra-se marcantes traços de uma segunda personalidade nada boa — e todos os acontecimentos parecem ter sido misteriosamente previstos e friamente preparados. Apesar de todo este clima sombrio e da sua temática sobrenatural, a arte de "X", toda em estilo shôjo, combina perfeitamente com a trama. A aparência dos personagens não peca pela falta de beleza, e mesmo os vilões possuem um ar inocente. Assim, "**X**" mistura de forma delirante fantasia e ficção, usando como pano de fundo uma das mais profetizadas e conhecidas de todas as profecias: a de que o mundo acabará no início do 3º milênio. Esta obra da Clamp é um grande sucesso no Japão e nos EUA e já possui a sua versão animada, mas infelizmente (como sempre), não existe previsão para a sua chegada ao Brasil. Os interessados podem procurar nas livrarias especializadas os volumes encadernados em japonês da **Kadukawa Shoten** ou, para os que desconhecem as línguas orientais, em inglês, pela **Viz Comics**.



Algumas palavras sobre a Clamp

Para os que ainda não sabem, Clamp não é uma pessoa, mas um grupo de 4 amigas que começaram a trabalhar juntas em fanzines. Hoje, depois de ganhar fama, é considerado um dos mais importantes times criativos dos quadrinhos e animação japonesas. Outros dos trabalhos do grupo, além de "X", são Miyukichan in Wonderland (Miyukichan no País das Maravilhas) e Tokio Babylon.



Bem-vindo à aula introdutória d
Eu e todos da redação esperamo
as nossas aulas da melhor ma
avisando aos mais afobados q
ninguém na língua japonesa, ma
a se aprofundarem mais no u
ryoosuru!!! (aproveite!)

Como vocês já devem saber, o alfabeto japonês é bem diferente do nosso (sinceramente, eu espero que você já saiba disso), logo a aula começará com uma ótima surpresa para você: na realidade, a língua japonesa não possui apenas um alfabeto, mas três deles. Provavelmente neste minuto você está se perguntando como é que os pobres japoneses se comunicam com esta língua complicada. Certo! Eu vou esclarecê-lo...

O primeiro alfabeto é o Hiragana, composto apenas por fonogramas, sendo que cada letra expressa uma sílaba. O Hiragana é usado somente para palavras de origem japonesa, como tsuki (つき) lua. O segundo é chamado de Katakana, e possui as mesmas características do Hiragana. Porém, estes fonogra-mas são usados apenas para palavras estrageiras, como por exemplo, em Dragon Ball (ト゛ラコ゛ソホ゛ール) literalmente, "doragon booru". O terceiro alfabeto, e o mais difícil de todos, é o Kanji. Este é formado por mais de 5000 ideogramas, ou seja, eles não representam um simples som, mas expressam uma idéia. Os dois alfabetos anteriores se originaram deste, que, por sua vez, veio da China para o Japão, muito, mas muito tempo atrás. Na próxima aula, você já vai começar a aprender os primeiros Katakanas e, nesta edição, nós vamos deixando a tradução dos nomes de algumas seções da revista:

Anime • Do no Nihongo: japonês da Anime DO

Hatsubai: Lançamentos

curso de japonês da Anime DO!
que você acompanhe e aproveite
eira possível. Desde já eu vou
e estas aulas não vão formar
poderão ajudar bastante vocês
niverso dos animes. Portanto,

Dojinshi Close Up: Close em fanzines



	W	R	Y	M	H	N	T	S	K	A	
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	A
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	I
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	U
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	E
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	O

O alfabeto Hiragana

	W	R	Y	M	H	N	T	S	K	A	
ン	ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア	A
		リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ	I
		ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク	ウ	U
		レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ	E
	ヲ	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ	コ	オ	O

O alfabeto Katakana



Esta seção é especialmente dedicada a você, leitor. Afinal, será aqui no Animural que os seus desenhos poderão ser publicados. De início, estaremos publicando os desenhos que temos em arquivo, mas, em breve, o seu poderá estar aqui... depende apenas da sua colaboração.

Anime>DO ANIMURAL

Desenho enviado por Rafaela S. Pereira - Barra do Piraí - RJ